



THE COMPUTER GAME

INSTRUCCIONES

## INTRODUCCION

La versión del juego de computadora de Trivial Pursuit es una exacta reproducción del juego de mesa original, pero intensificado con características para hacerlo incluso más divertido. Las reglas para jugar Trivial Pursuit son concretadas a continuación para aquellos que nunca hayan jugado, seguida de una explicación del funcionamiento de la computadora. Obviamente, si estás familiarizado con Trivial Pursuit, lo último es la sección adecuada para tí. En cualquier acontecimiento, el programa ha sido diseñado para ser tan agradable como sea posible, y es ampliamente explicado con detalle. Así que, sigue las instrucciones de carga en la página 5 y prepárate para que Trivial Pursuit comience a vivir en tu computadora.

## PROPOSITO DEL JUEGO

El ganador será el jugador que antes alcance el cubo central y contesta correctamente una pregunta en la categoría elegida por el resto de los jugadores. Antes de probar suerte con una pregunta ganadora, el jugador debe caer en cada una de las 6 diferentes casillas de colores, y contestar una pregunta correctamente.

## COMO JUGAR TRIVIAL PURSUIT

El orden de juego es determinado por el orden en que los nombres han sido escritos antes de comenzar el juego.

Los jugadores tiran el dardo, para elegir un número al azar (reemplazando el uso de los dados) y comenzando desde el cubo central, mueven su ficha hacia los espacios que estén alineados en el tablero. Te darás cuenta de que los temas son seleccionados de acuerdo con el color clave para ayudarte a elegir el cuadrado preferido.

Cuando la ficha cae en un cuadrado, el jugador correspondiente es preguntado sobre esa categoría en concreto.

Si el jugador contesta correctamente, su turno continua. Si la respuesta es errónea el turno pasa a la persona correspondiente según la lista. Cuando el jugador está en una categoría principal (al final del radio), y contesta correctamente es recompensado apropiadamente con una cuña de color, la cual es introducida en la ficha utilizada para jugar.

Si el jugador cae en uno de los espacios grises "TIRA OTRA VEZ", entonces un tiro posterior es otorgado.

Si la ficha cae en el cubo antes de que esté lleno de cuñas, entonces el jugador tiene la opción de elegir cualquier tipo de pregunta. Esto se consigue moviendo el joystick e iluminando los temas debajo.

Una vez el jugador tenga su ficha llena con 6 cuñas, tratará de llegar al cubo central y debe caer exactamente en el mismo. Una vez allí, el resto de los jugadores eligen el tipo de pregunta a responder, y para ganar, ésta pregunta debe ser contestada correctamente.

## PRINCIPIO DEL JUEGO

En primer lugar, se deben escribir cada uno de los nombres de los jugadores, con un máximo de 6. A continuación presiona ENTER/RETURN, sin introducir un nombre y la luz se desplazará al "Nuevo juego" en el menú. Puedes editar nombres (si has cometido algún error o alguien se agrega al juego, abandona, o deseas continuar el juego). Establece un tipo de tiempo para contestar preguntas (entre 5 segundos y 9 minutos) y decide a incluir o no "TP" (el pequeño tipo que es master de preguntas) en el juego.

Efectos de sonido pueden ser encendidos o apagados, (esto no afectará preguntas de música), puedes cargar automáticamente un nuevo bloque de preguntas, es importante observar el marcador en la actuación de cada jugador. Estos bloques pueden ser escogidos moviendo la barra de luz hacia arriba o abajo.

y a continuación presionando el botón de FIRE. Para más detalle sobre estas alternativas ver los diagramas en las páginas 3 y 4.

Una vez hayas decidido tus alternativas simplemente ilumina la opción del Nuevo juego (New Game) en el menú y presiona FIRE para introducirlo.

Te encontrarás en el tablero de pantalla con TP (si está despierto) esperándote. Desde aquí la acción de movimiento hacia delante durante el juego es controlado mediante el joystick o las teclas. Para introducirse en el juego sólo tienes que presionar el botón. En varios puntos del juego serás preguntado a decidir alternativas. Simplemente mueve el joystick o presiona las teclas en la dirección requerida y presiona FIRE para continuar.

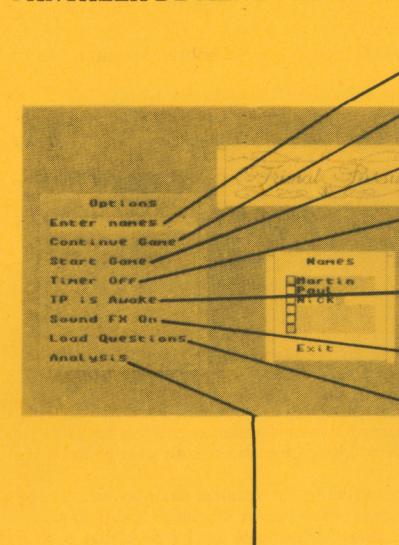
## RECUERDA

Si nada aparece en la pantalla presiona el botón FIRE y continua con la fase siguiente.

## PREGUNTAS

Tanto si "TP" te pregunta sobre un texto gráfico o musical no hay necesidad de teclear la respuesta. Simplemente murmura la palabra y presiona el botón FIRE para confirmar la respuesta. De acuerdo con el juego de mesa es decisión de todos los jugadores, juzgar si la respuesta se acerca lo suficiente a la acertada.

## PANTALLA DE MENU PRINCIPAL



## INTRODUCCION DE NOMBRES (ENTER NAMES)

En esta opción aparece un sub-menú (ver más tarde).

## CONTINUACION DEL JUEGO

(Continue Game)

Si por cualquier razón detienes el juego, ésta opción te permite continuar desde donde lo dejaste.

## PRINCIPIO DEL JUEGO (START GAME)

Comienza el juego desde el principio (un sub-menú te da opción de cancelar esto si cambias de opinión).

## MEDIDOR DE TIEMPO (TIMER)

Este establece el tiempo que tienes para contestar una pregunta. Desde 5 segundos hasta 9 minutos. Si lo fijas en OFF puedes tener el tiempo que deseas.

## TP ESTA DESPIERTO/DORMIDO

(TP is awake/sleep)

¿Te gustaría darle a TP la oportunidad de alcanzar sus sueños?. Usa esta alternativa para enviarlo a dormir.

## SONIDO FX ENCENDIDO/APAGADO

(Sound FX on/off)

Para jugar a altas horas de la noche. (Esto no afecta preguntas de música).

#### PREGUNTAS (Load questions)

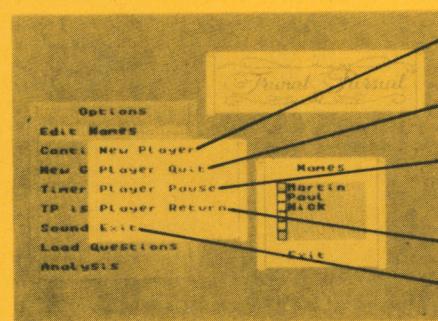
Utilízalas cuando hayas agotado las preguntas en memoria para darte más complicaciones. Se te pedirá que comiences la cinta.

#### RELACION DE PUNTUACION (Score Chart)

¡Descubre tu marcador y el de tus amigos!

### PANTALLA DEL MENU DEL JUGADOR

(Player Menu Screen)



#### JUGADOR NUEVO (New Player)

Llegó alguien tarde y quiere jugar? Tu puedes introducirles al juego fácilmente utilizando esta opción.

#### JUGADOR ABANDONA (Player Quit)

Si papá tiene que ir al trabajo pronto y tiene que abandonar el juego, puedes suprimirlo con esta opción.

#### PAUSA DEL JUGADOR (Player Pause)

Utilízala si mamá quiere hacerse una taza de té o si tu amigo no resiste la excitación del juego y prefiere descansar un rato.

#### RETORNO DE JUGADORES (Player Return)

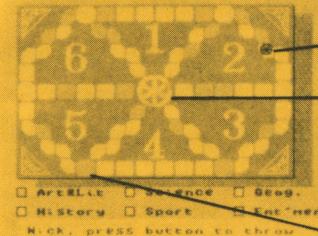
Retorna a los jugadores en pausa dentro del juego.

#### SALIDA (Exit)

Abandona el menú.

### EL TABLERO (The Board)

#### THE BOARD



#### REPRESENTACION DE LA FICHA EN JUEGO (Representation of Playing Token)

En el turno de cada jugador aparecerán cuántas cuñas has ganado hasta el momento.

#### LAS FICHAS DEL JUEGO (The Playing Token)

Esta te indica la posición del jugador en el tablero, sólo la ficha de los jugadores actuales aparecen.

#### EL CUBO (The Hub)

La meta de todos los jugadores!

#### TABLERO DE INFORME ACTUAL (Status Board)

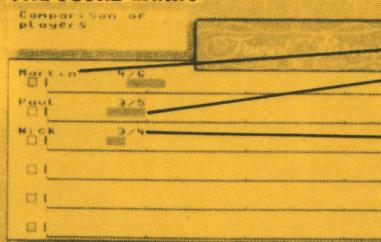
Gracias a éste puedes ver el recorrido de todos, desde el tablero. Los colores corresponden a los colores de la lista de nombres.

#### TP LA ESTRELLA DEL SHOW!

#### CASILLAS PRINCIPALES (Category Headquarters)

Contesta una pregunta correctamente cuando tu ficha se encuentra en esta zona y conseguirás la correspondiente cuña de color.

### THE SCORE CHART



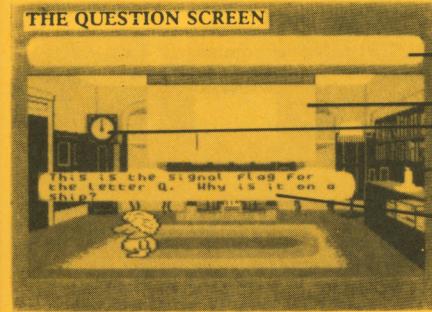
#### NOMBRE DEL JUGADOR — REPRESENTACION GRAFICA DE LAS RESPUESTAS (Name of Player - Graphical Representation of Answer)

La zona verde indica el número de respuestas acertadas. La zona roja indica las incorrectas.

#### MARCADOR (Score)

Esto indica cuantas preguntas has acertado con relación a cuantas te han sido preguntadas. — Pepe tiene 3 preguntas acertadas de 4 que le han sido preguntas.

## THE QUESTION SCREEN



### LA VENTANA DE PREGUNTAS (The Question Window)

Te hace preguntas y te da mensajes útiles (excepto COMMODORE).

### PANTALLA DE PREGUNTA GRAFICA (Grafical Question Screen)

¿CUANTO TIEMPO HAS ESTADO JUGANDO?  
(How Long Have You Been Playing?)

VELA CRONOMETRADORA (Timing Candle)  
Indica por su longitud el tiempo restante para contestar la pregunta. (Fijado por la opción en la pantalla del menú).

### PREGUNTA DE LA BURBUJA DE COMMODORE (Commodore Question Bubble)

Todas las fotografías están tomadas de la versión Commodore 64.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### VERSIONES DE LA CINTA DE CASSETTE

Dentro del paquete encontrarás 2 cintas. Una señalada "GENUS™ EDITION" y la otra "QUESTION PACK" (este sólo contiene preguntas).

Introduce rebobinada la cinta "GENUS™ EDITION" en el grabador, y sigue las instrucciones siguientes para tu computadora particular.

### SPECTRUM 48K

Teclea LOAD " " y presiona la tecla ENTER, entonces comienza la cinta. IMPORTANTE: Para hacer las preguntas musicales más claras saca la cinta una vez se haya cargado, conecta la cabeza del "EAR" a la entrada de "RECORD" en tu aparato. Presiona RECORD + PLAY y sube el volumen. (Nota: esto no está garantizado a funcionar en todos los aparatos).

### SPECTRUM 128K

Escoge la opción de 48K de menú principal y sigue las instrucciones de 48K.

### COMMODORE 64K

Mantén presionada la tecla SHIFT y presiona RUN/STOP, entonces comienza la cinta.

### COMMODORE 128K

Apaga la computadora, presiona sujetando la tecla " " y vuelve a encender la computadora. Sigue las instrucciones para CBM 64

### AMSTRAD CPC

Mantén presionada la tecla CTRL y presiona la tecla pequeña ENTER, entonces comienza la cinta. Las cintas de preguntas contienen un número de bloques de preguntas, las cuales irás utilizando según las vayas usando. Sigue las instrucciones de la pantalla según vayan apareciendo. Estas cintas acumulan 3.000 preguntas, pero cintas con más preguntas serán disponibles — ver final de texto para detalles.

### VERSIONES DE DISK

Introducir disk en el disk-drive y cerrar puerta.

### AMSTRAD CPC

Escribe = : CPM y presiona ENTER (: se obtiene sujetando la tecla SHIFT y presionando la tecla @ ).

Las versiones COMMODORE y AMSTRAD contendrán el primer bloque de preguntas. Si deseas comenzar con uno de los otros bloques de preguntas, elige la opción de "LOAD QUESTIONS" del menú principal, y serás preguntado que número de bloque deseas usar.

### PARA AQUELLOS SIN JOYSTICK

#### SPECTRUM 48/128K

Q = Arriba      A = Abajo  
O = Izquierda    P = Derecha  
Space = Fuego

#### AMSTRAD 464

Las 4 teclas cursor = Las 4 direcciones  
Space = Fuego

#### COMMODORE 64/128K

Tecla F1 = Arriba  
Tecla F7 = Abajo  
Mitad izquierda del tablero = Izquierda  
Mitad Derecha del tablero = Derecha  
Más teclas cursor 128 en modo 64  
Barra de espacio = Fuego

### PISTAS

Cuando las preguntas que contiene el programa principal se utilizan, puedes utilizar nuevas preguntas del paquete de "UNILOAD" en cinta/disk.

Sigue instrucciones de pantalla para cargar un bloque nuevo de preguntas.

Mientras juegas, anota el número opuesto de la cinta al comienzo de cada bloque, para uso futuro.

Si aparece en pantalla "LOADING ERROR" rebobina "UNILOAD™ QUESTION PACK" al principio del bloque y presiona "PLAY".

## CRONICA ESPECIAL

Una facción del juego no aparece en el juego de tablero, y es el esquema de puntuación, SCORE CHART. Antes de lanzar un dardo puedes volver a la opción del menú y eligiendo SCORE CHART puedes averiguar que tal vas. ¿Estás respondiendo más preguntas que tu amigo? ¿Sabe el o ella más preguntas sobre deportes que tu? Todo esto es procesado y mostrado a ti por la computadora.

Cuando llega al punto en el que uno de los jugadores ha llegado al centro del cubo, puedes presionando la tecla de opción, ver su esquema de puntuación y escoger su peor tema para que ellos contesten! Pero no olvides que ellos te pueden hacer lo mismo!.

## UN JUGADOR

Si al principio introduces sólo un nombre en la lista estarás automáticamente en "un jugador".

Debes contestar las preguntas tan rápido como puedas, (no hagas trampa, TP te estará mirando) e intenta terminar el juego. La computadora te cronometrará y mantendrá relación de tus respuestas, al final se te dará una puntuación basada en el rendimiento de tu actuación.

Hemos dejado a tu elección que seas o no honesto mientras juegues, pero recuerda, las trampas nunca prosperan !!!.



Cupid's Dart.



**ZAFIRO SOFTWARE DIVISION**  
Paseo de la Castellana, 141 28046 Madrid  
Tel. 459 30 04 Telex 22690 ZAFIR E

**ZAFIR CHIP**



©1983 HORN ABBOT INTERNATIONAL